

**TERPAAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE *MOBILE LEGEND*
TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK PADA SISWA MENENGAH
KEJURUAN**

(Studi pada SMKN 03 Batu kelas II pengguna game online *Mobile Legend*)

SKRIPSI



Oleh :

DesyIntan Permatasari

201310040311412

Dosen Pembimbing :

Nurudin, M.Si

Zen Amirudin, M.MedKom

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2020

**TERPAAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE *MOBILE
LEGEND* TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK PADA
SISWA MENENGAH KEJURUAN**
(Studi Pada SMKN 03 Batu Kelas II Pengguna Game Online *Mobile
Legend*)

Diajukan Oleh :

DESY INTSN PERMATASARI
201310040311412

Telah disetujui

Pada hari / tanggal, *Rabu* / 11 Maret 2020

Pembimbing I



Nurudin, M.Si.

Pembimbing II



Zen Amirudin, M.Med.Kom.

Wakil Dekan I



Dr. Estu Kurniawati, M.Si

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



M. Himawan Sutanto, M.Si.

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

DESY INTAN PERMATASARI

201310040311412

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan

LULUS

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (SI) Ilmu Komunikasi
Pada hari Rabu, 11 Maret 2020
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. **Dr. Joko Susilo, M.Si**
2. **M. Fuad Nasvian, M.LKom.**
3. **Nurudin, M.Si**
4. **Zen Amirudin, M.Med.Kom.**

()
()
()
()

Mengetahui
Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik




Estu Kurniawati, M.Si

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Desy Intan Permatasari
Tempat, tanggal lahir : Malang, 14 Desember 1994
Nomor Induk Mahasiswa : 201310040311412
Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa karya ilmiah (skripsi) dengan judul:

Terpaan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Prokstinasi Akademik Siswa Menengah Kejuruan KEJURUAN (Studi pada SMKN 03 BATU kelas II pengguna game online *Mobile Legend*)

Adalah bukan karya tulis ilmiah (skripsi) orang lain, baik sebagian ataupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipn yang telah saya sebutkan sumbernya dengan benar.

Demikina surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersecaa mendpakan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Malang, 03 Maret 2020
Yang Menyatakan


Desy Intan Permatasari

ABSTRAK

Desy Intan Permatasari, 201310040311412

TERPAAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PROKRASTINASI AKADEMIK PADA SISWA MENENGAH KEJURUAN (Studi Pada SMKN 03 BATU Kelas II Pengguna Game Online Mobile Legend)

Pembimbing: Nurudin, M.Si dan Zen Amirudin, M.Med.Kom

Kata kunci Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend, Prokrastinasi Akademik

Salah satu faktor penyebab siswa menjadi seorang prokrastinator adalah mencari kesenangan dan mencari hiburan disela-sela rutinitas kesehariannya maka dalam hal ini siswa membutuhkan sebuah hiburan yang biasanya mereka mainkan yaitu bermain game online seperti *Mobile Legend*, yang sampai saat ini game online tersebut masih sangat digemari. Akan tetapi dengan kegemaran yang terus menerus akan menjadi sebuah kecanduan atau intens bermain game online sehingga menjadi kecanduan game online dan menyebabkan prokrastinasi pada akademik siswa. Sehingga bagaimana terpaan intensitas bermain game online *Mobile Legend* terhadap prokrastinasi akademik pada siswa ...?

Terpaan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend terhadap Prokrastinasi Akademik pada Siswa Penelitian ini menggunakan teori Uses and Gratification yang mana teori ini mengenalkan kegunaan dan kepuasan, yang artinya manusia mempunyai wewenang dalam menggunakan media (lewat media mana) dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya sendiri. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah regresi linier sederhana

Berdasarkan hasil penelitian diatas dan setelah melakukan analisis data, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Intensitas bermain game online *Mobil Legend* berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik pada siswa menengah kejuruan. Hasil tersebut ditunjukkan dengan nilai koefisien determinasi (R^2) menunjukkan intensitas bermain game online Mobile Legend memberikan kontribusi variabel terikat yaitu Prokrastinasi akademik pada siswa menengah kejuruan sedangkan sisanya disebabkan oleh variabel lain di luar variabel penelitian. Hasil uji F dapat diketahui bahwa intensitas bermain game online Mobile Legend berpengaruh sangat signifikan terhadap Prokrastinasi akademik pada siswa menengah kejuruan.

Malang, 20 Febuari 2020
Peneliti

Desy Intan Permatasari

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Nurudin, M.Si

Zen Amirudin, M.Med.Kom

KATA PENGANTAR

Puji syukur penelitian kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih karunia, berkat dan pertolongannya yang telah memberikankelancaran dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan ini dengan judul **“Terpaan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Menengah Kejuruan”** dengan sebaik-baknya.

Pada penulisan ini banyak rintangan dan hambatan yang penulishadapi namun pada akhirnya penulis dapat melaluinya. Proses penyusunan skripsi ini juga tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah mendukung penulis. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Fauzan, M.Pd selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Dr. Rinikso Karton, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang.
3. M. Himawan Sutanto, S.Sos,M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberian fasilitas untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Nurudin, M.Si selaku dosen pembimbing I dan bapak Zen Amirudin M.Med.Kom selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberi masukan, saran, dan semanga dari awal hingga akhir proses penyusunan skripsi ini.
5. Kedua orang tua tercinta yaitu Ayah Suryani dan Ibu Ukmianti yang selalu menjadi penyemangat saya dan juga selalu memberikan dukungan baik moral, material, maupun doanya yang sangat tulus, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyususna skripsi ini.

6. Terimakasih dan hormat bagi setia dosen-dosen yang sudah berbagi banyak hal baru selama penulis menuntut ilmu di Ilmu Komunikasi Muhammadiyah Malang.
7. Terimakasih juga sahabat-sahabat yang selalu bersama bagaikan kepompong Shella (bek pat) dan Siska, mommy cecil dan keluarga OWL telah membantu dan memberi saya semangat untuk mengerjakan skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
8. Terimakasih pada teman-teman seperjuangan tara dan sibli, teman-teman bermain penyot, pepen, widodo, ari, niko
9. Terimakasih pada yudha (mas huda) selalu memberikan semangat, motivasi, selalu menemani telfon saya untuk begadang mengerjakan skripsi, dan selalu mengoreksi kesalahan yang saya perbuat
10. Terimakasih pada ponakan saya Novela yang selalu membantu saya dan mensupport saya dalam mengerjakan skripsi ini.
11. Dan semua teman Ilmu Komunikasi 2013 yang berjuang bersama ketika mengerjakan dan bimbingan dosen.
12. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu yang telah membantu peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari jika masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, sehingga penulis mengharapkan saran dan nasehat guna menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan ilmu yang bermanfaat bagi kita semua. Terimakasih.

Malang, 03 Maret 2020

Peneliti

Desy Intan Permatasari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Akademis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 7
2.1 Komunikasi	7
2.1.1 Pengertian Komunikasi	7
2.1.2 Proses Komunikasi	8
2.1.3 Fungsi Komunikasi	9
2.2 Jenis-Jenis Komunikasi	12
2.2.1 Komunikasi Lisan	12
2.2.2 Komunikasi Tulis	12
2.2.3 Komunikasi Verbal	12
2.2.4 Komunikasi Non-Verbal	13
2.3 Prokrastinasi	13
2.3.1 Definisi Prokrastinasi Akademik	13
2.3.2 Ciri-Ciri Prokrastinasi	14
2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik	15
2.3.4 Aspek Prokrastinasi Akademik	17
2.4 Gadget	17
2.4.1 Pengertian Gadget	17
2.4.2 Jenis Gadget	18
2.4.3 Penggunaan Gadget	18
2.5 Intensitas Bermain Game Online	21
2.5.1 Pengertian Intensitas	21
2.5.2. Game Online	21
2.5.3 Aspek Intensitas Game Online	22
2.6 Pengaruh Intensitas Game Online terhadap Prokrastinasi	22
2.7 Game Mobile Legend	24
2.8 Landasan Teori	25
2.9 Identifikasi Variabel Penelitian	25
2.10 Hipotesis	25

BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Pendekatan Penelitian	27
3.2 Tipe dan Dasar Penelitian	27
3.3 Populasi dan Sampel	27
3.3.1 Populasi	27
3.3.2 Sampel	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data	28
3.4.1 Kuisisioner (Angket)	29
3.4.2 Dokumentasi	29
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional	29
3.5.1 Definisi Konseptual	29
3.5.2 Definisi Operasional	31
3.6 Teknik Pengukuran Data	31
3.6.1 Uji Validitas	31
3.6.2 Uji Reliabilitas	32
3.7 Teknik Analisis Data	33
BAB IV DESKRISI LOKASI	36
4.1 Gambaran Umum SMKN 03 Batu	36
BAB V HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	38
5.1 Karakteristik Responden	38
5.1.1 Jenis Kelamin Responden	38
5.1.2 Usia Responden	39
5.2 Hasil Analisis Diskripsi Jawaban Responden	39
5.2.1 Intensita Bermain Game Online Mobile Legend	39
5.2.2 Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Menengah Kejuruan	45
5.3 Hasil Analisis Data	50
5.3.1 Uji Instrumen Penelitian	50
a. Uji Validitas	51
b. Uji Reliabilitas	52
5.4 Hasil Analisis Data	53
BAB VI PENUTUP	55
6.1 Kesimpulan	55
6.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1	Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	38
Tabel 5.2	Deskripsi Responden Berdasarkan Usia	39
Tabel 5.3	Sering bermain game online <i>Mobile Legend</i> lebih dari 1 jam	40
Tabel 5.4	Saya sering bermain game online <i>Mobile Legend</i> pada saat sore hari atau malam hari.....	40
Tabel 5.5	Mengisi waktu luang dengan bermain game online <i>Mobile Legend</i> ..	41
Tabel 5.6	Saya sering bermain game online <i>Mobile Legend</i> bersama teman-teman.....	41
Tabel 5.7	Ketika kalah saya sering melontarkan kata-kata kasar dan cacian	42
Tabel 5.8	Selalu merasa senang dan bangga jika saya bisa menang dan dapat menaikan peringkat (level)	42
Tabel 5.9	Dalam satu jam bermain game online <i>Mobile Legend</i> , sering memenangkan lebih dari 3 kali pertandingan.....	43
Tabel 5.10	Saya sering memberikan instruksi kepada teman satu team untuk menyerang ke arah lawan	43
Tabel 5.11	Saya dan teman-teman sering membahas permainan game online <i>Mobile Legend</i> di kelas atau di luar kelas setelah memainkannya	44
Tabel 5.12	Sering mengajak teman yang pandai bermain game online <i>Mobile Legend</i> untuk selalu bermain bersama.....	44
Tabel 5.13	Segara mengerjakan tugas yang diberikan guru	45
Tabel 5.14	Mengerjakan tugas sebelum tenggang waktu yang diberikan oleh guru	46
Tabel 5.15	Selalu menyelesaikan tugas tepat waktu seperti yang saya sudah rencanakan	46
Tabel 5.16	Selalu membuat jadwal kegiatan, untuk mengatur waktu belajar dan bermain.....	47
Tabel 5.17	Walaupun saya sering bermain game online <i>Mobile Legend</i> namun prestasi saya tetap terjaga dengan baik	47
Tabel 5.18	Sering menunda mengerjakan tugas untuk bermain game, karena tahu bahwa teman-teman yang lain juga banyak yang belum mengerjakan tugas	48
Tabel 5.19	Bekerja lebih lambat dari pada waktu yang sudah saya rencanakan untuk menyelesaikan tuga.....	48
Tabel 5.20	Ketika sudah tidak mampu berkonsentrasi untuk belajar, saya memilih bermain game online <i>Mobile Legend</i>	49
Tabel 5.21	Nilai akademik saya tidak menjadi tolak ukur pada kemampuan individu saya	49
Tabel 5.22	akademik saya tidak menjadi tolak ukur pada kemampuan individu. Saya lebih memilih membagi tugas kelompok dari pada mengerjakan besama-sama, karena menyita waktu untuk bermain...	50
Tabel 5.23	Hasil Uji Validitas Variabel X (Intensitas Bermain Game Online <i>Mobile Legend</i>)	51
Tabel 5.24	Hasil Uji Validitas Variabel Y (Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Menengah Kejuruan)	52
Tabel 5.25	Tabel Uji Reliabilitas Variabel X dan Y	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Kuisioner.....	61
Lampiran SPSS (<i>Statistic Produk and Service Solution</i>).....	64
Lampiran Gambar.....	75



SERTIFIKAT PLAGIASI

 PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima
Plagiasi

Nama : Desy Intan Permata Sari
NIM : 201310040311412

Hasil Plagiasi :

BAB I	25	9		
BAB II	58	24	23	19
BAB III	65	33	24	14

BAB IV	95	38	11	
BAB V	26	18	21	18
BAB VI	50	14		

Malang, 4-3-2020
Admin Plagiasi Prodi,

PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
M. Dasuki





DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ahmad Tohardi, 2002, *Pemahaman Praktis Manajemen Sumber Daya Manusia*, Universitas Tanjung Pura, Mandar Maju, Bandung
- Aisyah, Siti, dkk. 2015. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Alo liliweri, 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Andrianto, Tuhana, 2011. *Mengembangkan Karakter Sukses Anak di Era Cyber*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Anwar Prabu Mangku Negara. 2002, *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, Saifuddin. 2004. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Chaer, Abdul. 1993. *Gramatika Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bungin, M. Burhan. 2008. *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta: Kencana
- Burka, J. B. & Yuen, L. B. 1998. *Procrastination: Why You Do It, What To Do About It*. New York: Perseus Books.
- Chaplin, J.P. 2008. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, teori dan filsafat komunikasi*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Feprinca, Dica. 2010. *Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence of The Ancients*.
- Ghufron. M.N., & Risnawita, R. 2010. *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: AzRuzz Media.
- Kartono, K dan Gulo, D. 2003. *Kamus Psikologi*. Bandung: Pionir Jaya

- Kriyantono, Rachmat. 2009. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Malang: Prenada Media Group
- Miftah Thoha. 2002. *Perilaku Organisasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Mulyana, Deddy. 2010. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurdin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Prayitno. 2002. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)* Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2009:61. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2003. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Umar, Husein. 2001. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada.
- Internet:**
- Efendi, F. 2013. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. (Online).<http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadapperkembangan.html>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2019 pukul: 13.24 WIB
- Horrigan, John B. 2000. New internet users: what they do online, What they dont and implications for the future ([www.pewinternet.org/pdfs/new user pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/new%20user.pdf)). Diakses pada tanggal. Diakses pada tanggal 3 Januari 2020, pukul: 20.00 WIB
- Kementerian Komunikasi dan Teknologi Informasi bersama-sama mengadakan debat publik dengan Asosiasi Penyiaran Publik Republik Indonesia (LPP RRI) dengan tema "Perlunya Literasi Media Anak Indonesia". (hai.online.com 2018). Diakases pada tanggal 28 Desember 2019, pukul 19.00 WIB
- Giant B. 2018. Multiplayer Online Battle Arena
<http://repository.untag-sby.ac.id/1369/9/JURNAL.pdf> Arena [Internet]. 2018. p. 1. Available from: [https://www.giantbomb.com/multiplaye r-online-battle-arena/3015-6598/](https://www.giantbomb.com/multiplaye-r-online-battle-arena/3015-6598/)

Moonton P, Games R. Mobile Legends : Bang Bang. 2018. p. 1–2. Di akses pada 11 Januari 2019

You, Ji. W. 2015. Examining the Effect of Academic Procrastination on Achievement Using LMS Data in E-learning. Educational Technology & Society, (Online), 18(3): 64–74, (<https://eric.ed.gov/?id>), diakses pada 20 Januari 2020.

Pangestuti, D.A. 2009, Tinjauan Ilmiah: Kebiasaan Menunda Tugas(Prokratinasi) Di SMP Negeri 126.[on-line]. Diakses pada tanggal 20 Januari 2020

Tuckman, Bruce.W. 2002. APA Symposium Paper, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED470567.pdf>, Diakses pada tanggal 22 Januari 2020, pukul 19.00 WIB

Chanel Youtube. Piala Presiden Mobile Legend. (Global TV 29 Januari 2019) <https://youtu.be/-ZR6wnOu3WU> di akses pada 23 Maret 2020

Chanel Youtube EvosTv. M1 WORLD CHAMPION season 4 (EVOSTV 6 Desember 2019) <https://youtu.be/VM2-KAhZ0eQ> di akses pada 23 Maret 2020

Jurnal:

Catrunada, L. dan Puspitawati, I. 2008. *Prokrastinasi Task Differences On Thesis Introvert And Extrovert Personality*. Skripsi. Depok: Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.

Fajrin. O.R. 2015. Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa*, (Online), Vo. 2, No. 6

Ferrari, J.R., & Morales, J.F.D. 2007. Perceptions of self-concept and selfpresentation by procrastinators: Further Evidence. *The Spanish Journal of Psychology*, 10(1), 91-96.

Ghufron. M.N. 2010. Hubungan Kontrol Diri dan Persepsi Remaja terhadap Penerapan Disiplin Orang tua terhadap Prokrastinasi Akademik. *Tesis. Jogjakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*.

Kecamatan Medan Kota. *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Volume 1, Nomor 2.*

Rollings, Andrew; Ernest Adams, 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. New Riders Publishing.* pp. 417–441. ISBN 1- 59273-001-9

Rumiani. 2006. Prokrastinasi Akademik Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi dan Stres Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*, 3(2), 37-48.

Tice, D. M., & Baumeister, R. F. 1997. Longitudinal study of procrastination, performance, stress and health: The costs and benefits of dawdling. *Psychological Science*, 8(6), 454–458.

Tuckman, B.W. 1990. Measuring procrastination attitudinally and behaviorally. Paper presented at meeting of American Educational Research Association at April 1990. Boston. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED319792.pdf>

Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. *E-journal Keperawatan*, 6, 1-6

Wulandari. C. 2016. Analisis Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Siswa SD Muhammadiyah 4 Batu. Malang: Univeristas Muhammadiyah Malang.

Hamidi. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal Penelitian dan Laporan*. Malang: UMM Press.

Julyanti, Miranda & Aisyah, Siti. 2017. Hubungan antara Kecanduan Internet dengan Prokrastinasi Tugas Sekolah pada Remaja Pengguna Warnet di 60